EL DEBER

DEBERTIDÍSIMO

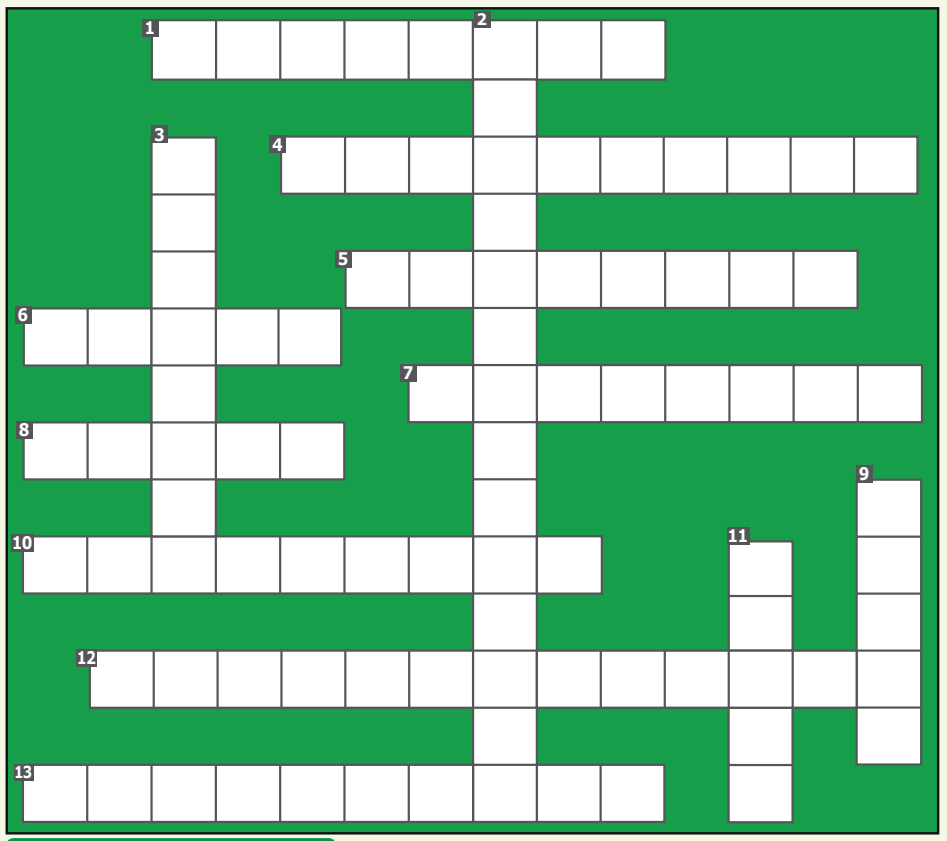
Pasatiempos para todas las edades

DOMINGO, 27 DE AGOSTO DE 2023 Nº55

7 DIFERENCIAS

Consiste en descubrir las variaciones introducidas por el dibujante entre dos imágenes aparentemente iguales. Se considera un juego de dificultad media.

CRUCIPALABRAS



MEDIO AMBIENTE

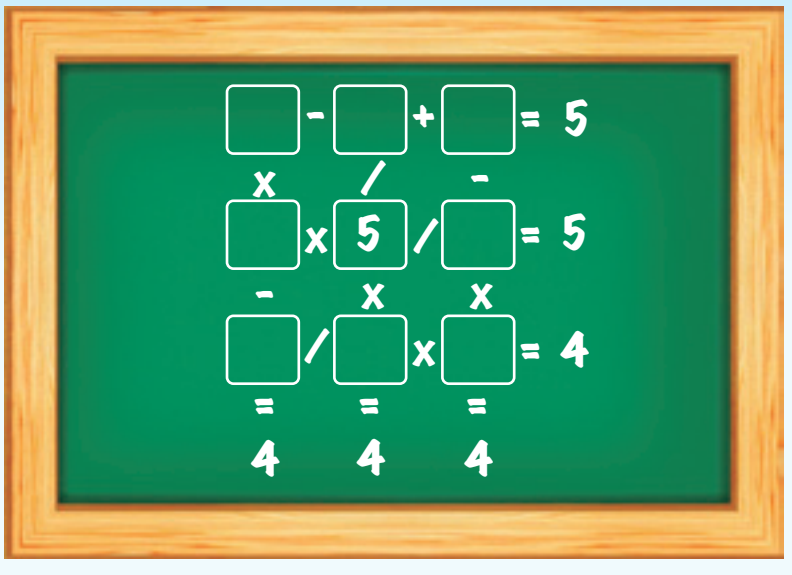
Horizontal:

1. Materiales de desecho que las instalaciones industriales o energéticas arrojan a vertederos o al agua.
4. Comunidad de los seres vivos, ambiente en que se desarrollan y las relaciones entre ellos.
5. Ciencia que estudia las relaciones de los seres vivos entre sí y con su entorno.
6. Conjunto de plantas de un país o región.
7. Someter repetidamente una materia a un ciclo, para reutilizarla.
8. Cortar árboles.
10. Malgastar los recursos.
12. Transformación de algunos paisajes en desierto, como por ejemplo en la provincia del Almería.
13. Alterar, dañar la pureza del agua, los alimentos, el aire, etc.

Vertical:

2. Pérdida de la masa forestal.
3. Volver a plantar árboles y otras especies vegetales en un lugar.
9. Conjunto de los animales de un país o región.
11. Contaminación acústica.

TABLERO MATEMÁTICO



DEBERTIDÍSIMO

Pasatiempos para todas las edades

SUDOKU

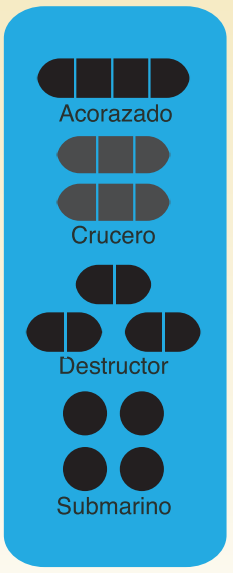
El objetivo es rellenar las casillas vacías de forma que los números del 1 al 9 aparezcan solamente una vez en cada fila horizontal, en cada fila vertical y dentro de cada uno de los cuadrados.

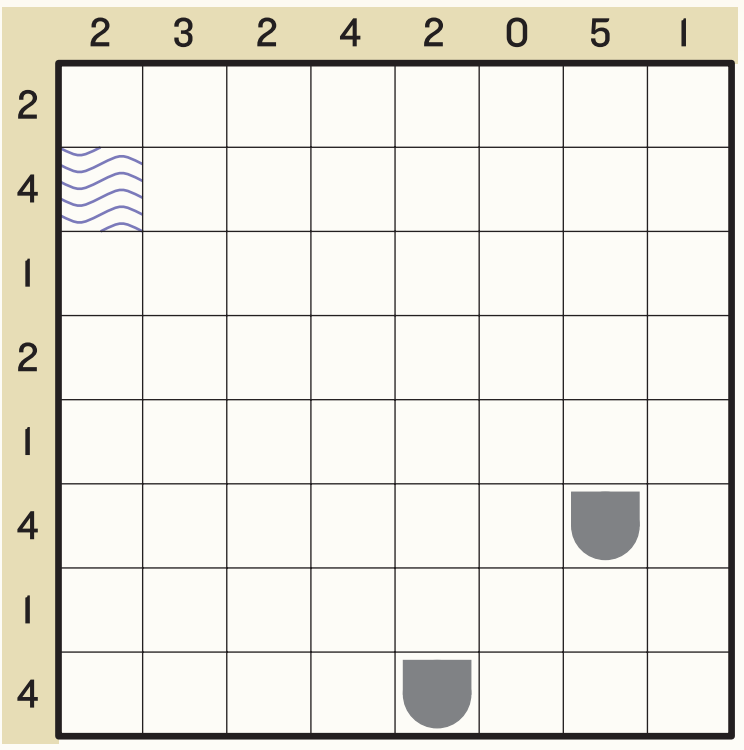
		4		6			2	5
2	7	6	5	4			3	
5	3				2			
9		7				4	8	
	4				7		6	
6	5		3					2
	8		6		5		1	
						6		
3								7

		3						
	6			7				5
	7			9		4	1	6
		9	4		5		2	
			9		1	5		4
	8		7		2		9	3
		8		1		9		7
3		7		2				
				5	7			

BATALLA NAVAL

Un pasatiempo de pura lógica. Guiándose por las ayudas, hay que develar la ubicación de una flota completa, compuesta por acorazado, cruceros, destructores y submarinos. Una Batalla Naval es bastante difícil, pero quienes lo resuelven mejoran con la práctica.





CRIPTOFRASE

Encuentre una frase reemplazando cada número por una letra diferente y teniendo en cuenta que a igual número le corresponde la misma letra. Una palabra puede interrumpirse al final de un renglón y continuar en el siguiente. El cuadro auxiliar indica las letras que forman la frase.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
		20	19				26					1			17		10	15	12	4					

P D M S S U R R M U C H S D R R T S
17 25 19 3 1 25 15 15 4 23 10 21 10 1 4 20 26 14 15 19 3 10 10 25 12 14 15

P R D M S S R D R R T D S
17 3 10 25 22 25 19 3 2 3 1 25 15 15 3 10 19 3 10 10 25 12 14 19 25 15

CRUZADAS

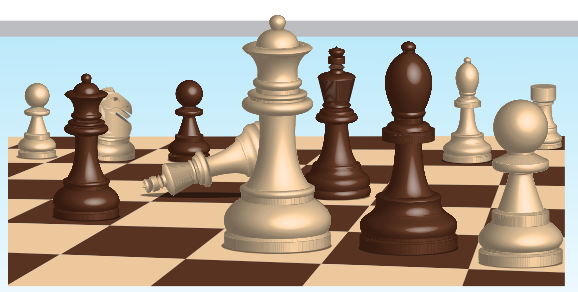
Rompecabeza de palabras cruzadas. Es un juego de palabras parecido a los crucigramas.

ALBAÑILERÍA

ENIGMA DE LA SEMANA

Jugando al ajedrez

Tres amigos jugaron al ajedrez un total de tres partidas.
Si todos jugaron el mismo número de partidas.
En tres partidas participan 6 jugadores de ajedrez. Si los tres amigos jugaron cada uno el mismo número de veces entonces..... **¿Cuántas partidas jugó cada uno?**



R.- Cada uno jugó ..... partidas.

DEBERTIDÍSIMO

Pasatiempos para todas las edades

CRUCIGRAMA

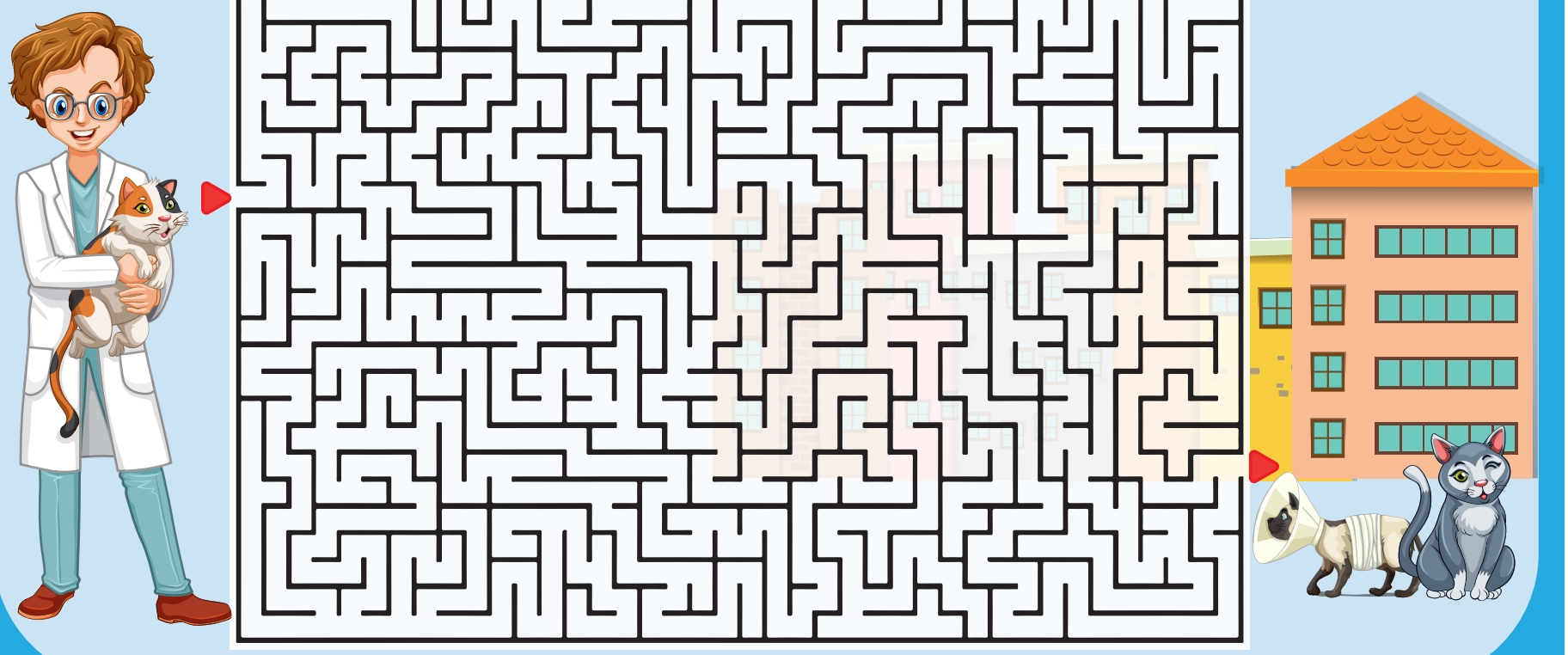
El clásico entretenimiento de descubrir las palabras sugeridas por las definiciones, tanto verticales como horizontales. El entrecruce de las palabras en el damero es clave para la resolución de este pasatiempo que ya tiene más de un siglo de vida. Juego disponible en tres niveles de dificultad: fácil, medio y dificil.

VIENE A LA VIDA		TRANQUI-LAS, CALMADAS	ENTRAR, ACCEDER		HALLARSE EN UN LUGAR		ARGÓN SÍMBOLO	NEGACIÓN		CARA DE LAS PERSONAS
CIUDAD NATAL DE SAN FRANCISCO					TRIUNFAR, VENCER / LABRARÉ LA TIERRA					
CRIATURA MITAD HOMBRE MITAD CABALLO									AHORA MISMO	
							PIEZA PARA FONDEAR EL BUQUE (PL.)	MILISE-GUNDO		
DISFRUTAR CON GRAN PLACER	FALLA, NO ACIERTA					¡HOMBRE AL___!, INTERJ. MARINA		PERDER EL EQUILI-BRIO	OSMIO SÍMBOLO	
CANASTO	___, ALLAN POE, GRAN ESCRITOR	RAZA DE GATO DE TAILANDIA	TRIUNFE / PAÑOS TEXTILES		RESENTI-MIENTO ARRAI-GADO Y TENAZ					
	NADIE LE GANA				___, CÁMARA, ¡ACCIÓN!	ASUNTO POLICIAL				
NÚMERO DE MANDA-MIENTOS DIVINOS	CONDI-MENTO DE MESA					APÓCOPE DE ALEJAN-DRO			NOMBRE DE LETRA SINUOSA	PERIÓDICO
FIESTA ELEGANTE	LEVANTAS MUCHO LA VOZ	RUTENIO SÍMBOLO / ESCUCHAD				TABIQUE, MURO / AÑOS DE VIDA				
OPUESTO A "DULCE"			DIOS SUPREMO GRIEGO					NOTA MUSICAL		
CABEZA, RUMIANTE	EXPRESE ALEGRÍA				DOCTOR / PELIGRO, INSEGU-RIDAD		PRESA / ROEDOR DE COLA LARGA			
STOKES SÍMBOLO	TRONCO DEL CUERPO HUMANO		EXISTA					DIVERTIR, RECREAR	RAIL DE FERROCA-RRIL	
		DA POR TOSER / INGIERE LÍQUIDOS		ESCUCHAD / ESTUDIO DE FIL-MACIÓN			ACELERE, APREMIE	SEIS ROMANO / RUBIDIO SÍMBOLO		
MUY PASADAS DE PESO				SUJETO CON NUDOS		FICTICIO, IMAGINA-RIO	GRUPO DE TRES VOCES			
	NÚMERO PAR / DA EN EL BLANCO		CONOZCO							PARTE DE LA PALABRA
ALQUI-TRAN / ANTIMO-NIO	FELINO SALVAJE RAYADO / EXISTE	FOCO POTENTE DE LUZ								
PUNTO CARDINAL		DE ESTA FORMA	MINERAL PRECIOSO							
VEHÍCULO VOLADOR	PERCIBE POR LOS OJOS	PONEN EL PIE SOBRE ALGO / POSITIVO			PREPO-SICIÓN DE LUGAR					
	SEÑORITA (ABREV.)						6a NOTA MUSICAL			
RECINTO PARA ES-PECTÁCU-LOS DE-PORTIVOS				NÚMERO (ABREV.)						

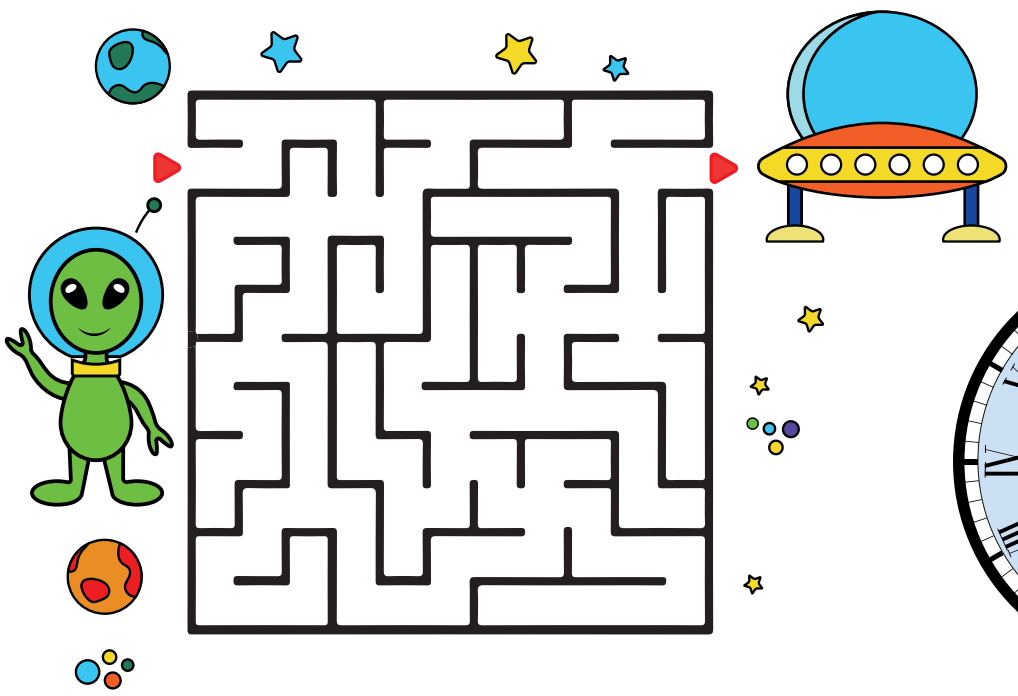
LABERINTO

Recarga tu mente con desafiantes juegos de laberinto. ¿Piensas que sabes cómo puedes cruzar laberintos y ganar? ¡Hay una sola manera de descubrirlo!

¡AYUDA A LA DOCTORA A LLEVAR AL GATO A LA VETERINARIA!

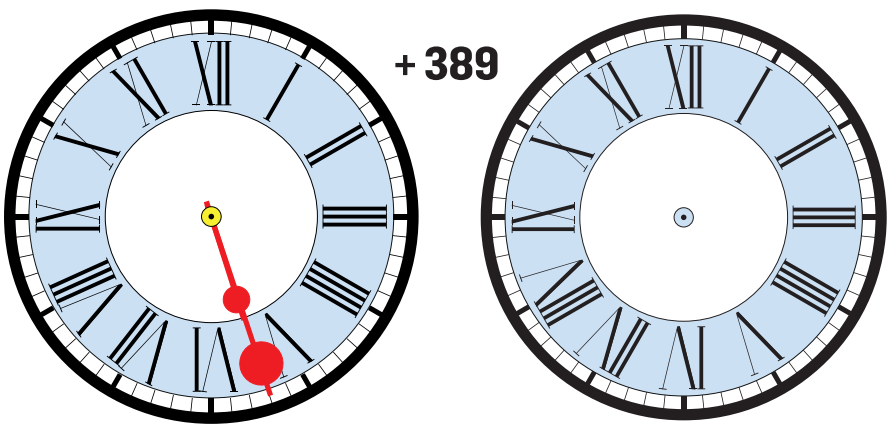


LABERINTO INFANTIL



EL RELOJ

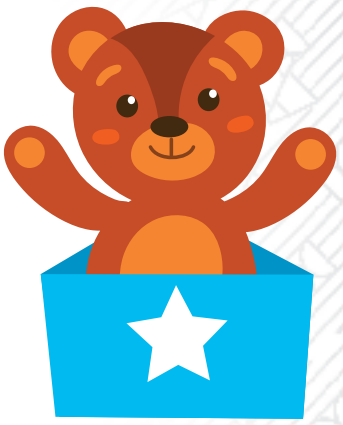
¿Como deben colocarse las agujas del reloj si se suman al de la derecha los minutos que aparecen en el centro?

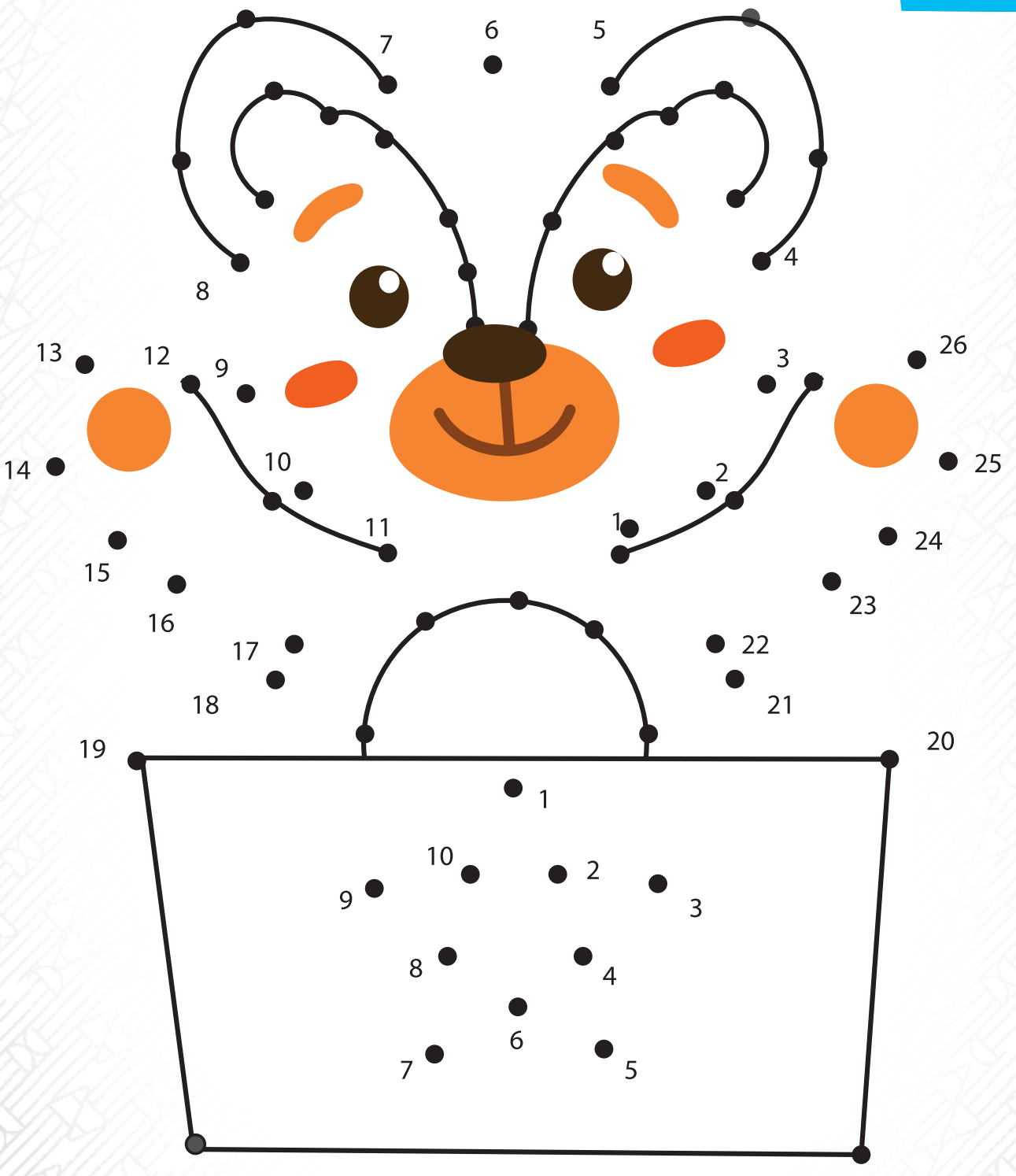


UNE LOS PUNTOS

El pasatiempo se completa dibujando líneas que unen los puntos comenzando por el que se encuentra junto al número uno y continuando correlativamente hasta la última cifra. Recomendado para que sus niños desarrollen la destreza para identificar los números.

COLOREÁ TU DIBUJO





SOLUCIONES

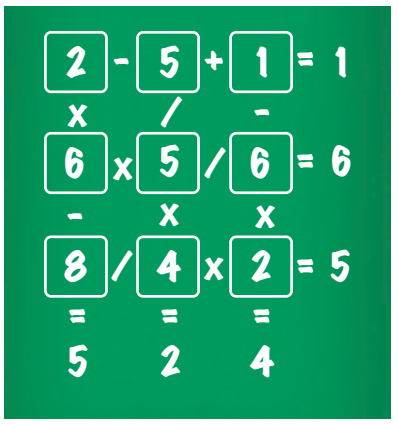
SOLUCIONES PÁGINA 1:

CRUCIPALABRAS

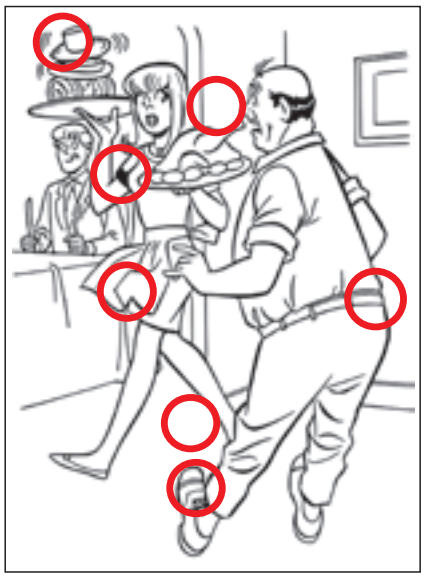
MEDIO AMBIENTE

SOLUCIONES: HORIZONTAL: 1.VERTIDOS, **4.**ECOSISTEMA, **5.**ECOLOGIA, **6.**FLORA, **7.**RECICLAR, **8.**TALAR, **10.**DERROCHAR, **12.**DESERTIZACION, **13.**CONTAMINAR, **VERTICAL: 2.**DESFORESTACION, **3.**REPOBLAR, **9.**FAUNA, **11.**RUIDO

TABLERO MATEMÁTICO



7 DIFERENCIAS



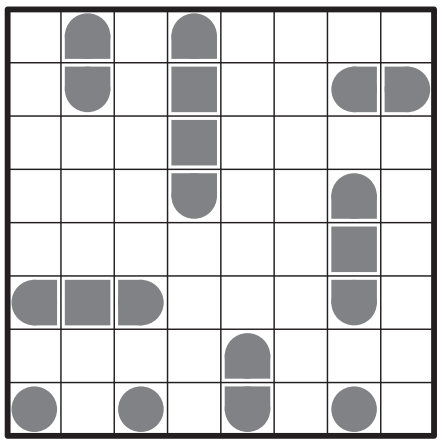
SOLUCIONES PÁGINA 2:

SUDOKUS

1	9	4	8	6	3	7	2	5
2	7	6	5	4	1	8	3	9
5	3	8	9	7	2	1	4	6
9	2	7	1	5	6	4	8	3
8	4	3	2	9	7	5	6	1
6	5	1	3	8	4	9	7	2
7	8	9	6	2	5	3	1	4
4	1	2	7	3	9	6	5	8
3	6	5	4	1	8	2	9	7

1	5	3	2	4	6	7	8	9
9	6	4	1	7	8	2	3	5
8	7	2	5	9	3	4	1	6
7	1	9	4	3	5	6	2	8
2	3	6	9	8	1	5	7	4
4	8	5	7	6	2	1	9	3
5	2	8	3	1	4	9	6	7
3	4	7	6	2	9	8	5	1
6	9	1	8	5	7	3	4	2

BATALLA NAVAL

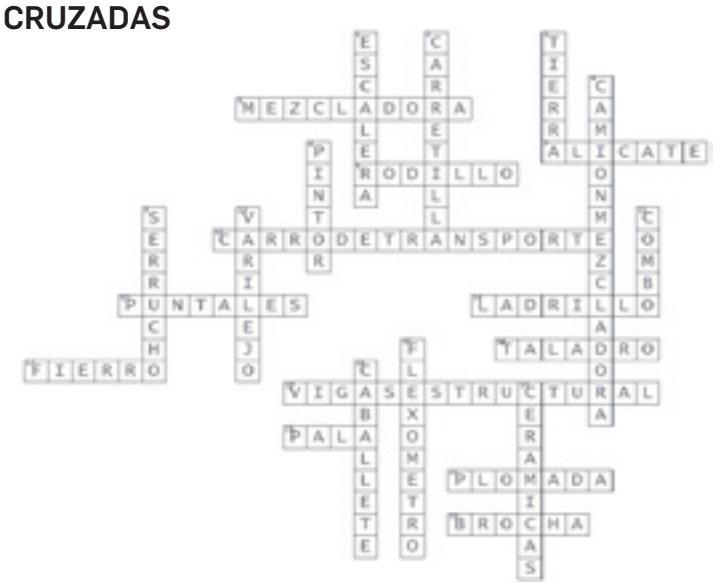


CRIPTOFRASE

UNA HERRAMIENTA ES TAN BUENA COMO EL QUE LA USA”....*Anónimo*

SOLUCIONES PÁGINA 3:

CRUZADAS



ENIGMA DE LA SEMANA

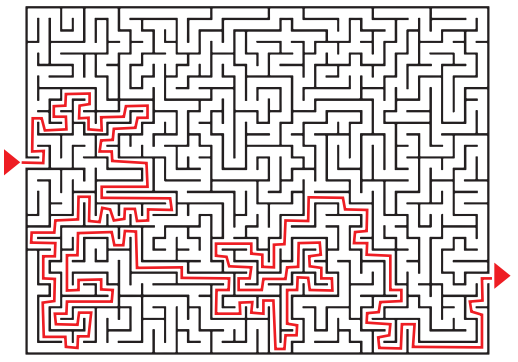
R.- Cada uno jugó **dos** partidas.

SOLUCIONES PÁGINA 4:

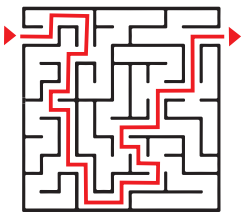
CRUCIGRAMA

SOLUCIONES PÁGINA 5:

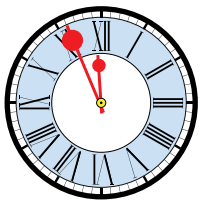
LABERINTO



LABERINTO INFANTIL

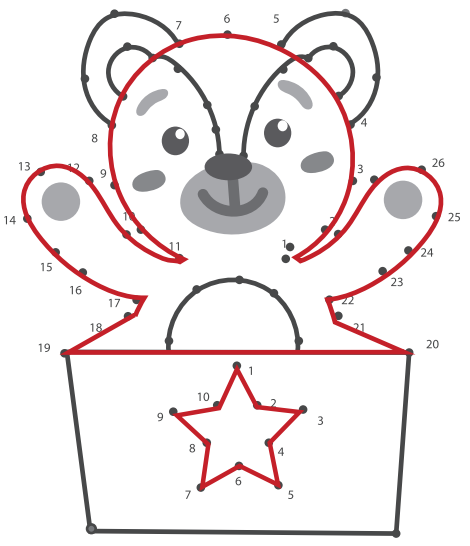


EL RELOJ



SOLUCIONES PÁGINA 6:

UNE LOS PUNTOS



MANDALA